



Universidade de Brasília

Faculdade de Comunicação

Departamento de Audiovisual e Publicidade

**ROBERTO NOCITI MACIEL**

**RELEITURA VISUAL DOS MONUMENTOS DE BRASÍLIA SOB A ÓTICA DO  
SURREALISMO POP**

Brasília

2012

ROBERTO NOCITI MACIEL

**RELEITURA VISUAL DOS MONUMENTOS DE BRASÍLIA SOB A ÓTICA DO  
SURREALISMO POP**

Monografia de conclusão de graduação no curso  
de Comunicação Social com habilitação em  
publicidade e Propaganda pela Universidade de  
Brasília.

Orientadora: Profa. Dra. Isabela Lara Oliveira.

Brasília

2012

ROBERTO NOCITI MACIEL

**RELEITURA VISUAL DOS MONUMENTOS DE BRASÍLIA SOB A ÓTICA DO  
SURREALISMO POP**

Monografia de conclusão de graduação no curso  
de Comunicação Social com habilitação em  
publicidade e Propaganda pela Universidade de  
Brasília.

Orientadora: Profa. Dra. Isabela Lara Oliveira.

BANCA EXAMINADORA

---

Profª. Dra. Isabela Lara Oliveira  
Orientadora

---

Prof. Dr. Marcelo Feijó Rocha Lima  
Examinador

---

Prof. Dr. Wagner Antonio Rizzo  
Examinador



## RESUMO

Esse trabalho se baseia em uma investigação das relações sensíveis e simbólicas pessoa-monumentos de Brasília, usando como base teórica os conceitos de imaginário, construção social de significados e de cultura. Feita essa apuração, realizou-se um ensaio fotográfico que figurasse tal relação, usando as possibilidades estéticas do Surrealismo Pop para a concepção das imagens.

*Palavras-chave: Monumentos de Brasília, Surrealismo Pop, Comunicação*

## SUMÁRIO

	5
<b>1 - Introdução</b>	<b>7</b>
<b>1.1 - Problema</b>	<b>7</b>
<b>1.2 - Justificativa</b>	<b>8</b>
<b>1.3 - Objetivo Geral</b>	<b>8</b>
<b>1.4 - Objetivos Específicos</b>	<b>9</b>
<b>2 - Referencial teórico e Imagético</b>	<b>9</b>
<b>2.1 - Brasília, terra de ressignificados</b>	<b>13</b>
<b>2.2 - O Surrealismo Pope as correntes que o influenciaram</b>	<b>19</b>
<b>2.3 - Lowbrow ou Surrealismo Pop?</b>	<b>20</b>
<b>2.4 - Referencias Visuais</b>	<b>20</b>
<b>2.4.1 - Fotógrafos</b>	<b>20</b>
<b>2.4.1.1 - Marcos Lopez</b>	<b>22</b>
<b>2.4.1.2 - David LaChapelle</b>	<b>24</b>
<b>2.4.1.3 - Jerry N. Ueslamnn</b>	<b>25</b>
<b>2.4.1.4 - Gregory Crewdson</b>	<b>25</b>
<b>2.4.2 - Pintores do Surrealismo pop</b>	<b>25</b>
<b>2.4.2.1 - Mark Ryden</b>	<b>26</b>
<b>2.4.2.2 - Owen Smith</b>	<b>27</b>
<b>2.4.2.3 - Todd Schorr</b>	<b>27</b>
<b>2.4.3 - Artistas Clássicos</b>	<b>27</b>
<b>2.4.3.1 - Marcel Duchamp</b>	<b>28</b>
<b>2.4.3.2 - Salvador Dali</b>	<b>29</b>
<b>3 - Metodologia</b>	<b>29</b>
<b>3.1 - Construção do Conceito</b>	<b>30</b>
<b>3.2 - Seleção de Monumentos</b>	<b>31</b>
<b>3.2.1 - Catedral de Brasília</b>	<b>32</b>
<b>3.2.2 - Congresso Nacional</b>	<b>32</b>
<b>3.2.3 - Estátua da Justiça</b>	<b>32</b>

	6
3.2.4 - Plano Piloto	33
3.3 - Modalidade Fotográfica Seleccionada	33
3.4 - Da elaboração do Rough e escolha para layout	33
3.5 - Pré-produção	34
3.6 - Pós-Produção	35
4 - Desenvolvimento das fotos:	36
4.1 - Catedral de Brasília	36
4.2 - Congresso Nacional	39
4.3 - Estátua da Justiça	44
4.4 - Plano Piloto	48
5 - Conclusão	52
6 - Agradecimentos	54
7 - Referências	55

## **1. INTRODUÇÃO**

### **1.1 - Problema**

Investigar possíveis relações sensíveis e simbólicas com os monumentos de Brasília a partir de uma análise crítica do seu significado e da representação estética de sua representação visual. A partir dessas reflexões, desenvolver um ensaio fotográfico utilizando a proposta conceitual do Surrealismo Pop fazendo uso das possibilidades de linguagem e de suas características.

### **1.2 - Justificativa**

Esse projeto busca compreender as relações existentes entre pessoas e o espaço que elas ocupam, com o foco nos monumentos da cidade de Brasília. Essa escolha deve-se não somente por ser a atual moradia do criador do projeto, mas também por compreender que essa cidade, assim como os seus monumentos, se estabelecem em um contínuo processo de ressignificação de novos conceitos para os espaços sociais. A exploração das relações sensíveis existentes entre as pessoas e os monumentos propicia a geração de um projeto fotográfico inédito, no qual retratará de forma conceitual o comportamento Pessoa-Monumento e Monumento-Pessoa.

Para tal projeto, a corrente artística do Surrealismo Pop foi selecionada pelo fato de ser um movimento artístico que une as propostas do Surrealismo tradicional que explora o conteúdo onírico, inconsciente e simbólico em suas representações visuais, como também incorporar em sua construção pictórica uma reflexão do momento presente a partir dos elementos oferecidos pela cultura pop. Além disso, trata-se de uma corrente/tendência estética recente, que se faz presente em produtos comunicacionais, como a publicidade, revistas editoriais e quadrinhos, permitindo expressões visuais bastante variadas que se constroem e se reconstróem continuamente na teia de significados da cultura contemporânea.

Porém, mesmo encontrando diferentes mídias para se expressar, ainda é uma linguagem

pouco estudada dentro da fotografia, o que gera o pioneirismo deste projeto. Assim, esse trabalho busca se estabelecer como um ponto inicial no estudo do Surrealismo Pop dentro da fotografia.

Assim, munido das características do Surrealismo pop, encontra-se possibilidades estéticas suficientes para expressar as relações existentes entre o espaço social selecionado (Monumentos de Brasília) e as pessoas.

### **1.3 - Objetivo Geral**

Realizar um ensaio fotográfico que possibilite uma releitura dos significados associados aos monumentos de Brasília a partir das técnicas, possibilidades estéticas e proposta conceitual do Surrealismo Pop.

### **1.4 - Objetivos Específicos**

- Conhecer o histórico dos monumentos de Brasília;
- Entender e distinguir as características do Surrealismo Pop no contexto da História da Arte;
- Fazer uma releitura dos significados associados aos monumentos de Brasília, por meio de uma análise crítica no formato de um ensaio fotográfico;
- Ampliar as pesquisas sobre a linguagem do Surrealismo Pop dentro da fotografia;
- Estudar possibilidades de composição fotográfica;
- Aprimorar a técnica de iluminação fotográfica;
- Desenvolver e aprimorar técnicas de manipulação digital de imagens;
- Aprimorar o planejamento da produção fotográfica;
- Investigar a expressão estética do Surrealismo Pop.

## **2. Referencial Teórico e Imagético:**

### **2.1 - Brasília, terra de ressignificados:**

No ano de 1955 na cidade de Jataí (Goiás), discursava o então candidato a presidência da república brasileira, Juscelino Kubitschek. Assim que tocou no assunto do cumprimento da constituição brasileira, JK foi indagado por um morador local se ele construiria a nova Capital Federal. Mesmo sem saber do que se tratava, o futuro presidente prometeu o que se estivesse na constituição, logo, colocaria o projeto da construção de uma nova capital em prática.

Ao pesquisar sobre o fato, Juscelino encontrou não somente um, mas vários relatos sobre essa nova capital brasileira, que mostravam os mais variados motivos para o surgimento dessa nova cidade. Entre esses relatos consta, o de um padre italiano São João Bosco, que um dia sonhou com uma terra de riquezas e prosperidade, situada próxima a um lago e entre os paralelos 15 e 20 do Hemisfério Sul. Uma Canaã brasileira.

Por outro lado, desde a proclamação da República, militares vinham discorrendo sobre motivos estratégicos para a interiorização da capital. Segundo eles tratava-se de uma questão de segurança nacional. A nova cidade seria uma fortaleza militar e sede de resistência contra possíveis invasores.

Pela ótica urbana nacional, a construção de uma cidade de grande importância nacional nas entranhas do país auxiliaria no povoamento do oeste, já que o Brasil era mais povoado no litoral. O projeto de Brasília se tornou, assim, um ponto final para novos começos. Ou seja, um novo lugar para que os brasileiros pudessem iniciar uma nova vida, novos empreendimentos, enfim, surgir um novo povo.

Assim, mesmo antes da cidade ser construída, Brasília já tinha sido sonhada por muitas pessoas. Imaginários construídos para uma cidade ainda não construída. Para o professor Marcelo Feijó (2011, p. 13):

“[...] as representações do mundo, no nosso caso da cidade, embora se apresentem como resultado da razão e da objetividade, são fundadas, sutil ou menos sutilmente, pelos interesses dos grupos sociais, que as constroem, ainda que inconscientemente”. E dessa forma foi se

constituindo a identidade simbólica da cidade.

Dessa forma podemos perceber que a construção de Brasília é o resultado de vários propósitos, mas também é fruto de interesse de alguns grupos sociais, cuja proposta se expressa na sua planificação e arquitetura.

O planejamento existente foi fruto de um concurso para a seleção do projeto urbanístico da cidade, que teve como vencedor o francês Lúcio Costa. Nesse concurso o júri elencou a principal característica da nova Capital Federal a sua função original de governo:

A Capital, cidade funcional, deverá, além disso, ter expressão arquitetural própria. Sua principal característica é a função governamental. Em torno dela, se agrupam todas as outras funções e, para ela, tudo converge. As unidades de habitação, as unidades de trabalho, os centros de comércio e de descanso se integram em todas as cidades, de uma maneira racional entre eles mesmos (RELATÓRIO DO JÚRI, 1956).

Porém, o urbanista representou em seu projeto não somente a cidade como sede do governo brasileiro. Em sua representação de Brasília, Lúcio destacou espaços sociais que teriam como função a apreciação e exploração da cultura por seus moradores, espaços para arte e filosofia, para que assim “com o tempo, além de centro de governo e administração, num foco de cultura dos mais lúcidos e sensíveis do país” (COSTA, 1956). O Setor de Diversões seria o local de encontro da sociedade, de acesso a teatros, cinemas e espaços de convívio. Os significados desses locais foram totalmente moldados atualmente, tendo outro sentido para os brasilienses. (Figura 1)

Mesmo tendo em vista os aspectos culturais da cidade, o projeto contemplou uma importante questão levantada pelos membros do júri: Brasília deveria expressar a grandeza de uma vontade nacional (JÚRI, 1956), não seria como qualquer cidade de quinhentos mil habitantes. A cidade converge para o seu principal eixo, que foi chamado de Monumental, sendo nele que encontramos a expressão da grandeza. Os monumentos passaram a representar os

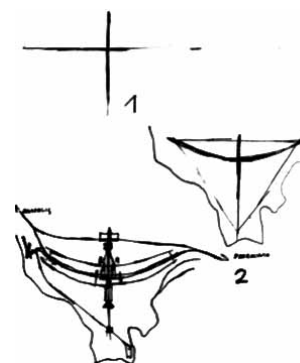


Figura 1

Três Poderes do Estado e a igreja católica encontra-se afastada dos primeiros, pois representa

que o Estado é laico (COSTA, 1956).

Assim como a concepção da cidade, os seus monumentos também tiveram uma construção de significados, cada um visando uma função social para a cidade e/ou para o país, criados mediante uma determinada visão de mundo e imbuídos de significados presentes na cultura de seu tempo. No entanto, mais do que monumentos e edificações públicas, para os brasileiros esses monumentos são obras de arte, espaços cheios de memória e significados, onde as pessoas convivem cotidianamente.

Mas esses significados e interpretações não são permanentes. Constantemente passam por processos de ressignificação a partir do universo cultural daqueles que chegam à cidade e se transformam por meio da interação cotidiana dos novos e antigos moradores nesses espaços. Assim, a cultura se transforma e essas interpretações também se modificam. Velhos significados são descartados ou reciclados para que novas interpretações e relacionamentos com os espaços sociais apareçam. Essa dinâmica de construção social de significados é apresentada por Berger e Luckmann (2009):

Tendo a origem real das sedimentações perdido importância, a tradição pode inventar uma origem completamente diferente, sem com isso ameaçar o que foi objetivado. Em outras palavras, as legitimações podem seguir-se umas às outras, de vez em quando outorgando novos significados às experiências sedimentais da coletividade em questão (BERGER; LUCKMANN, 1996, p. 94).

Cada interpretação é a soma de diversos significados que provêm de influências históricas, acontecimentos recentes, comportamentos, enfim, uma série de elementos que podem ser alterados, mudando, assim, a interpretação que é oferecida pela cultura local. Consequentemente, a maneira de se enxergar uma determinada obra de arte, ou uma cidade, se altera com a passagem de gerações. Nossa interpretação é atrelada a uma cultura que se constitui de uma teia de significados que se transformam constantemente.

Essa ideia também está presente em Geertz, que considera que a cultura é como um tecido feito por fios de significados socialmente estabelecidos (GEERTZ, 2008, p. 10) e que



dependem do contexto em que estão inseridos, ou seja, tempo e espaço.

Os monumentos foram concebidos como prédios funcionais. Devido à estrutura arquitetônica diferenciada, também são encarados como obras de arte. Possuem, portanto uma função estética e simbólica que se associa a sua função político/administrativa. Walter Benjamin (1990) diz que toda obra de arte possui uma certa função em sua concepção. As pinturas nas cavernas, durante nossa Pré-História, representavam magias para obter auxílio na caça; o Panteão grego era uma homenagem aos Deuses. A grande maioria das funções iniciais das obras de arte está ligada ao divino, o que Benjamin (1990) chama de objeto de culto, haja vista o valor por elas assumido. De fato, tais objetos possuem uma existência maior do que somente de cunho observacional, sendo construídos não apenas para os homens, mas também têm como objetivo o contato com o divino e com dimensões suprassensíveis da realidade.

Culturas se modificam com o passar do tempo. Com a transformação das sociedades, aquela obra que inicialmente era feita para ter uma função divina se emancipa do valor culto e passa a ter novas interpretações, como anteriormente exposto, dependendo do contexto em que esse objeto é exibido.

Pensando na cidade de Brasília e em seus monumentos, compreende-se que as releituras feitas desses “objetos de arte” serão sempre fruto não somente do momentos históricos e do contexto no qual está inserida, mas também da cultura em que o artista se formou e sua história de vida. Clarice Lispector (1962), por exemplo, parece ter escrito sobre uma Brasília diferente daquela que foi capturada pelas lentes de Ivaldo Cavalcante (Figura 1). Enquanto a escritora descreve a cidade usando palavras antônimas, mostrando uma incerteza



Figura 2

de definição da mesma – «Por mais perto que se esteja, tudo aqui é visto de longe. [...] A cidade de Brasília fica fora da cidade» (LISPECTOR, 1962) – Cavalcante enxerga uma cidade que vai muito além dos concretos que enfeitam sua paisagem. Existe vida pulsante, um movimento humano de todo e qualquer tipo de pessoa, assim como nos grandes centros urbanos

do país. Formas diferentes, portanto, de se entender o espaço urbano que se expressam por meio de releituras poéticas a idéia da cidade e que acrescentam novas leituras à construção dos significados associados à cidade.

## **2.2 - O Surrealismo pop e as correntes que o influenciaram:**

Para que seja entendido como o Surrealismo Pop originou é necessário analisar a história recente da arte, especialmente o período que compreende o início do século XX até os dias atuais. O rompimento com a forma tradicional de se fazer arte aconteceu, segundo Gombrich (1993), a partir da Revolução Francesa, época em que movimentos sociais e políticos derrubaram o Antigo Regime (no qual a nobreza comandava e os plebeus somente obedeciam) e construíram uma nova sociedade, com novas estruturas políticas que levaram os artistas, por sua vez, a experimentar diferentes formas de expressões artísticas. Mas foi no século XX que a busca por experimentações ganhou mais expressão na arte (GOMBRICH 1993).

No final do século XIX, Lewis Carrol editou os livros “Alice no país das Maravilhas” (CARROL, 1865) e “Alice no país dos espelhos” (CARROL, 1965), introduzindo personagens que teriam como características principais a loucura, o improvável e o impossível. Personagens como o Chapeleiro Maluco abriram as portas do inconsciente coletivo para que outros artistas iniciassem a exploração de mundos inimagináveis para a nossa realidade, muito diferentes daquelas pinturas impressionistas que somente retratavam uma paisagem cotidiana.

Toda e qualquer arte é influenciada pelas filosofias vigentes, pelos avanços tecnológicos, crenças, entre outros aspectos paradigmáticos que contribuem para a formação da sociedade e a cultura. O Surrealismo e o Dadaísmo surgiram em meio à destruição generalizada da infra e supraestrutura da sociedade realizada pela Primeira Guerra Mundial. Homens que antes foram cientistas, poetas, artistas, camponeses, filósofos, serviram aos seus países como soldados e depois voltaram para seus países de origem com a imagem do horror estampada eternamente em suas memórias e seus corações. Nada mais era belo. O vazio predominava no coração dos homens.

Tal sentimento foi gerado pela destruição de uma era de grande brilhantismo, a *belle*

*époque*, época em que os europeus vivenciavam o auge de sua sociedade, tanto no campo das ciências quanto nas artes. A guerra surgiu como um ponto final dessa sociedade, como descreve Nadeau (1985, p. 15):

“Com a primeira guerra um regime incapaz de disciplinar suas energias para outra coisa que não o enfraquecimento e a destruição do homem foi à falência. Falência igualmente das elites que em todos os países aplaudiram o massacre generalizado e engendraram ações para fazê-lo perdurar. Falência da ciência, cujas mais belas descobertas foram usadas na construção de armas explosivas, em “máquina de matar”. Falência das filosofias, que passaram a ver nos homens nada mais que uniformes, e que construíram justificativas para a guerra. Falência da arte, que para nada mais servia que propor a mesma camuflagem; falência da literatura, simples apêndice ao comunicado militar. enfim, falência universal de uma civilização que se voltou contra si mesma e se devorou”.

Entre aqueles que retornaram da guerra estão Breton, Elouard, Aragon, Péret e Soupault, pessoas que sentiram o repugno por estarem inseridos em uma sociedade que perdeu totalmente a razão e chegou próximo à selvageria. Esses homens sentiram a necessidade não apenas de preencher o vazio, mas também de expressá-lo, encontrando no Dadaísmo a proposta que mais se encaixava com esse propósito.

Os dadaístas buscaram romper fortemente com a arte tradicional, criticaram o capitalismo e o consumismo e suas obras as quais apresentaram um forte caráter pessimista e irônico. As obras dadaístas começaram a explorar, por exemplo, objetos do cotidiano, desconstruindo e ressignificando o seu sentido original com pode ser percebido, por exemplo, no trabalho de Marcel Duchamp “Fonte” que é criado a partir de um mictório (JORDAN, 2005). (Figura 3)



Figura 3

Essas esculturas criadas a partir de objetos de uso comum que tinham sua função alterada foram chamadas por Duchamp de READY-MADE, nas quais ele explorou objetos industriais de uma forma irônica, criticando ao mesmo tempo o consumismo e a arte tradicional (JORDAN, 2005).

A grande influência de Duchamp na construção da estética do Surrealismo Pop não provém somente de suas esculturas. Suas pinturas também contribuíram para esse movimento artístico, especialmente a reprodução de Mona Lisa com bigode e barba, a qual foi considerada como uma obra subversiva e um “crime” contra a arte (JORDAN, 2005).

Por sua vez, em 1924, Breton lançou o Manifesto Surrealista, outra proposta para expressar as angústias e perplexidades do pós-guerra. O movimento propunha o “automatismo psíquico puro pelo qual se propõe exprimir, seja verbalmente, seja por escrito, seja de qualquer outra maneira, o funcionamento real do pensamento” (BRETON, 1929, p. 10). Não há nenhum tipo de controle, regulação ou regras: “ditado do pensamento, na ausência de todo controle exercido pela razão, fora de toda preocupação estética ou moral” (BRETON, 1929, p. 10). Os quadros produzidos pelos surrealistas mais pareciam cenas de um sonho totalmente desconexo, com cores altamente saturadas, personagens estranhos, situações que envolviam sexo, violência, horror, humor, ironia e *nonsense*. Chocaram a sociedade europeia, a qual respondeu, inicialmente, dizendo que “aquilo não era arte”.

De acordo com Jordan (2005, p. 15), nesse momento o Surrealismo se manifestou em dois estilos: “*The dreamy*”, que tinha como o maior representante o artista Miró, e o “*Illusionistic*” desenvolvido por Salvador Dali. A liberdade de combinações de ideias e imagens em uma narrativa não linear, aliada a cenários selvagens e oníricos, fez com que esse movimento se tornasse a maior influência estética do atual movimento do Surrealismo Pop.

Assim, a sociedade europeia, destruída pela Guerra, encontrou, por meio da arte, uma nova forma de refletir sobre si mesma, possibilitando inúmeras e novas representações visuais que hoje fazem parte da cultura contemporânea.

Do outro lado do Atlântico, os Estados Unidos atravessavam uma época de grande expansão econômica. Ainda assim, os reflexos da arte europeia atingiram aquela sociedade, a qual não vivenciou diretamente os horrores da Guerra em seu território. As características dos novos movimentos oriundos do Velho Continente encontraram abrigo no mundo do entretenimento na América. Em 1905, por exemplo, foi publicada pela primeira vez uma experiência gráfica com características psicodélicas. Winsor McCay publicou seus quadrinhos “*Dreams of the Rarebit*

Fiend” (Figura 4) e “Little Nemo in Slumberland” (Figura 5). Em 1913, George Herriman criou o “Krazy Kat” experiências que abriram para os artistas novas possibilidades de representação visual, construindo histórias, personagens e cenários que fugiam da estética predominante nos quadrinhos da época, cuja proposta remetia à representação realista da realidade (JORDAN, 2005).



Figura 4

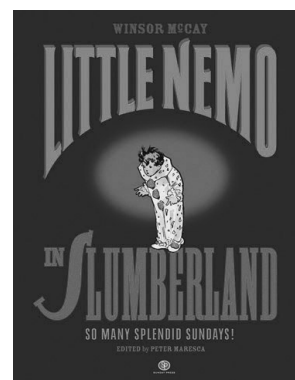


Figura 5

Em 1936, Chuck Jones, diretor de animação, sai da Disney para integrar a equipe do estúdio de animação de Leon Schlesinger. Lá, Jones participa da criação do Patolino, Pernalonga, Coiote Coió (original Wile E. Coyote) e Papa Léguas (Figura 6). Por sua vez, esses personagens possuíam características inovadoras para época como a anti-autoridade, o comportamento rude, cínico e muitas vezes totalmente sem qualquer sentido lógico. O humor negro de Chuck Jones fez com que esses desenhos fossem apreciados pelo público adultos e esses personagens se tornaram uma fonte de inspiração para artistas renomados do Surrealismo Pop como Todd Schorr (que será apresentado mais adiante)



Figura 6

Nos anos 50, os EUA viveram um período do grande boom econômico, ao mesmo tempo, uma juventude dominada pelo vazio existencial proveniente da vivência da década de 40, época em que vislumbraram os horrores da Segunda Guerra Mundial e, principalmente, descobriram que uma cidade poderia ser destruída facilmente por bombas atômicas, assim como aconteceu em Hiroshima e Nagasaki. Contrastando com o período de otimismo proveniente do “American way of life” essa juventude clamava por uma nova moral e novos valores, diferentes daqueles moldes artificiais vigentes.

Reuniões entre novos artistas eram marcadas em bares de Jazz e em casas do suburbio, onde a discussão girava em torno da busca de uma forma de apresentar para a sociedade que a vida da classe média norte-americana não era a representação daquilo que era a verdade do povo. A partir dessa busca foi entendido que todo pária da sociedade deveria ser levado

ao posto de símbolo do movimento (marginais, homossexuais, delinquentes, viciados entre outros excluídos sociais), assim como comportamentos aversos ao American Way of Life, como por exemplo a compreensão da vida tendo como base conceitos místicos e a fuga para o Oeste, principalmente a Califórnia.

Para a designação dessa nova modalidade estética/artística, a identificação maior foi com o termo Beatnik, palavra que possui várias origens, sendo a mais conhecida no livro “On the Road” de Jack Kerouac, uma espécie de Bíblia para o movimento.



Figura 7

Imbuídos do ethos Beatnik, vários artistas apropriaram dos comportamentos dos jovens para desenvolver uma linguagem visual totalmente ligada ao movimento. A agressividade, grande saturação das cores e o uso de elementos marginalizados foram predominantes para o desenvolvimento de uma nova estética. Características que foram aceitas para o Surrealismo Pop. Um outro legado importantíssimo dos Beatniks foi os *Hot Rods*, carros customizados por mudanças estruturais (como rodas mais grossas) e pinturas na lataria, em sua grande maioria agressivas e com cores saturadas (JORDAN, 2005).

Nesse momento foram criados vários estúdios de *design* especializados em *Hot Rods*. Entre eles, aquele que mereceu maior destaque foi o de um homem conhecido no meio como “*Big Daddy Roth*”, não somente pelo seu personagem mais famoso - *Rat Fink*, uma versão macabra do Mikey Mouse (Figura 7), como também pela equipe de designer de altamente qualificados desse estúdio. Foi nessa equipe que um jovem artista começou a desenvolver sua arte que teve como maior influência a cultura de rua californiana, os quadrinhos *underground* e, principalmente nas músicas de *rock’n’roll* (em especial o *Punk Rock*), seu nome: Robert Williams (JORDAN, 2005).

A partir do momento em que Williams passou a pintar não somente carros, mas também telas, o autor percebeu que alcançara uma nova forma que poderia ser compreendida como uma expressão artística. Iniciou uma busca para que suas pinturas fossem reconhecidas como arte e, para tanto, influenciou outros artistas do meio *underground* para que pintassem seus *cartoons*

em tinta e óleo, ou seja, oferecendo a suas ilustrações o mesmo *status* devido a outras obras de arte. O momento histórico em que eles estavam inseridos auxiliou no reconhecimento da nova arte (JORDAN, 2005).

Assim como aconteceu no início do século 20, as constantes críticas ao padrão social vigente foram a maior influência no modo de fazer arte, a qual se expressou primeiramente na música. Muitos movimentos musicais surgiram com o objetivo de criticar o sistema capitalista/paternalista e de propor novas formas de relacionamento

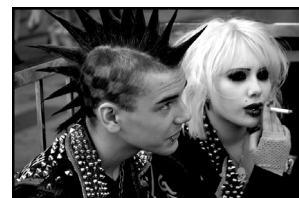


Figura 8

entre as pessoas como o movimento *hippie*. No entanto, foi o *Punk Rock* a expressão musical que mais influenciou o Surrealismo Pop. *Punks*, como eram conhecidos os músicos e integrantes desse movimento, começaram a atacar as autoridades e a tradição vigente com suas vestimentas e atitudes agressivas. O visual do movimento *Punk* possuía o mesmo nível de agressão que as letras das músicas: cabelos espetados, roupas rasgadas e botinas estilizadas (Figura 8). Essa estética, presente também nos espaços ocupados pelos roqueiros (centros velhos de grandes cidades), serviu de grande inspiração para a composição das pinturas dos artistas Surrealistas Pop (FRIEDLANDER, 2010).

Palavras como anarquismo, destruição e anti-cristo eram pronunciadas não somente em palcos de shows *undergrounds*, mas também em escolas de arte, como é citado por Friedlander (2010, p. 354):

[...] em relação ao estilo e atitudes, como tendo suas origens na escola de arte dos mentores do punk e integrantes das bandas de rock. Simon Frith e Howard Horne argumentaram que vários integrantes de bandas frequentaram a escola de arte - Glen Matlock dos Pistols, Joe Strummer, Paul Simonon e Mick Jones do Clash, a punkette Siouxsie Sue e Adam Ant, só para citar alguns. Além disso, vários empresários importantes (como Malcom McLaren dos Pistols) e outros homens de negócio do gênero trouxeram seus conhecimentos adquiridos na escola de arte à mistura. A escola de arte e suas discussões sobre choque de valores, performance enquanto arte, teorias situacionais de subversão e moda se manifestam no punk rock. O que os artistas vestiam, o trabalho que apresentavam, como eles se apresentavam e o que eles diziam através das letras, e a comunicação com o público durante os shows, eram matéria de consideração estética. Para eles: “O *punk rock* era um movimento musical da escola de arte”.



No início dos anos 80, Robert William conseguiu realizar a sua primeira exposição em uma galeria de arte alternativa da Califórnia. Foi nessa ocasião que o termo “*Lowbrow*” foi utilizado pela primeira vez. O termo foi cunhado pelo próprio Williams com o objetivo de contrastar com a expressão “*High brow*” a qual designava uma arte nobre, clássica. “*Lowbrow*” foi, portanto, uma maneira irônica desse artista de expressar que sua arte era de “baixo escalão”, mas ainda era arte (JORDAN, 2005).

Durante a década de 80, o termo criado por Williams começou a ser difundido no mundo *underground*. Com isso desenhistas de quadrinhos, ilustradores de desenhos animados, pintores de Hot Rod, entre outros, passaram a reconhecer o seu trabalho como arte e entraram na luta pelo reconhecimento do *Lowbrow* como uma expressão artística válida. Foi nessa década que essa proposta estética viveu o seu auge, sendo facilmente reconhecida pela estética forte, irônica, agressiva e altamente impactante com suas cores e cenas surreais. Uma profunda reflexão sobre a contemporaneidade (JORDAN, 2005).

### **2.3 - Lowbrow ou Surrealismo Pop?**

Percebendo uma crescente manifestação dessa nova forma de fazer arte, Kirstein Anderson, então uma jovem artista, começou a estudar a proposta estética do *Lowbrow* e dos artistas que se expressaram por meio dela. Por meio de seus estudos, Anderson construiu uma coletânea com as obras mais significativas daqueles que viriam a ser considerados pela crítica de arte como os maiores nomes dentro desse movimento e editou um livro, o primeiro dedicado exclusivamente às pinturas desse movimento, até então *underground* intitulado “*Lowbrow Art*” (JORDAN, 2005).

Na época o nome do livro desagradou alguns artistas que consideraram que a associação de sua obra à *Lowbrow*, rebaixaria a qualidade artística de seus quadros à medida que a *Lowbrow* tinha, inicialmente, um sentido de manifesto (JORDAN, 2005).

Quando se deparou com esse problema, Kristen sugeriu um novo nome para o seu livro: Surrealismo Pop. Tal se deu devido às semelhanças estéticas existentes entre a proposta do



*Lowbrow* e o Surrealismo e a Arte Pop. A expressão Surrealismo Pop foi, então, bem aceita pelos artistas que compuseram a coletânea (JORDAN, 2005).

Existem diferenças entre o *Lowbrow* e o Surrealismo Pop? Em entrevista, Kirsten Anderson afirma as duas expressões são semelhantes e acrescenta que a única diferença entre as duas é que o termo *Lowbrow* refere-se mais a origem dessa proposta estética, seus momentos iniciais (James, 2005)

Por outro lado, a mudança do nome trouxe consigo a ampliação do número de artistas que passaram a reconhecer e ser reconhecidos como parte dessa tendência estética. Nos momentos iniciais da *Lowbrow* apenas artistas plásticos faziam parte desse movimento. Atualmente encontramos no Surrealismo Pop artistas em outras áreas como a fotografia (Lachapelle) e o cinema (Tim Burton - Figura 9).



Figura 9

## 2.4 - Referências visuais

### 2.4.1 - Fotográficas

#### 2.4.1.1 Marcos López

Iniciou seus estudos de arte na Escola Internacional de Filmes e Televisão em Santo Antônio de Los Baños, em Cuba. Esse argentino constituiu a sua linguagem por meio da observação das semelhanças e diferenças entre os povos da América Latina, a qual se tornou sua temática principal. Fotógrafo desde os anos 1980, encontrou dentro da estética do Surrealismo

Pop um arsenal de possibilidades para expressar, com sarcasmo, as múltiplas fontes do imaginário latino-americano (ZUPI, 2008).

Suas fotos são sempre muito bem pensadas antes do clique. Primeiro são esboçadas, depois levadas a um diretor de arte e de produção para um segundo esboço, seguindo para a pré-produção (que inclui *casting*, locação, cenário etc.) até chegar aos cliques. O interessante é ver que o fotógrafo ainda utiliza película em seus trabalhos, mesmo existindo a facilidade do digital, ainda fotografa com uma câmera Pentax 6X7. A etapa da pós-produção inicia-se com a digitalização dos negativos que depois são levados para um “retocador”, uma pessoa responsável pelo tratamento digital da imagem anterior a sua saída para impressão (ZUPI, 2008).

O principal trabalho desse artista, e que foi considerado como a mais forte referência desse projeto é chamado de *Sub-realismo criollo*. Seu objetivo foi criar uma reflexão sobre realidade latino-americana a partir do contraste entre as cores da fotografia e os personagens retratados. São fotos de cores fortes, quentes, que passam uma grande vibração. Os personagens, por sua vez, são estereótipos de pessoas encontradas por López em suas viagens pela América Latina: gaúchos, argentinos, mexicanos, chilenos... Pessoas que são retratadas com olhares perdidos e rostos assustados. Suas imagens buscam mostrar que todos os personagens retratados parecem compor um mesmo povo (ZUPI, 2008).

Como se trata de um fotógrafo-artista do Surrealismo Pop, suas fotos são carregadas de cores e fortes reflexões sobre aspectos da cultura popular latino-americana, como, por exemplo, a foto “Assado em Mendiolaza” (Figura 12). Nessa foto, aspectos regionais populares argentinos são encontrados em camisetas da seleção argentina de futebol, no vinho e no próprio ato de se fazer um churrasco para reunir amigos. Por outro lado, todos esses elementos buscam compor uma versão de “A última ceia” argentina construindo, assim, uma segunda leitura desses costumes (ZUPI, 2008).

Marco López busca em seu trabalho sempre refletir a contradição entre beleza e injustiça, assim como “Tom Jobim e Vinícius de Moraes escreviam poemas em um bar de Ipanema, ao mesmo tempo escutava-se o eco das metralhadoras no fogo cruzado dos parapoliciais, traficantes e o exército do morro mais próximo” (ZUPI, 2008, p. 29).

(Figura 10 - Sireno del Rio de la Plata, Figura 11 - El Compleñanos de la Directora, Figura 12 - Asado en Mendiolaza)



Figura 10



Figura 11



Figura 12

#### 2.4.1.2 David LaChapelle

É o nome de maior referência quando se fala sobre o Surrealismo Pop dentro da fotografia. LaChapelle iniciou seu trabalho na revista *Interview*, cuja responsabilidade era do artista Andy Warhol, em Nova Iorque. Depois começou a fazer trabalhos como *freelancer* para revistas como *Vanity Fair*, *Rolling Stones*, *Vogue*, bem como para empresas de grande porte, tais quais MTV, *Vodka*, *Sky*, FORD etc. Tanto as empresas quanto as revistas buscavam as fotos de LaChapelle por suas características estéticas e conceituais. São fotos super saturadas, com uma ambientação surreal e modelos em poses nada convencionais, às vezes até com forte



conteúdo sexual, mas que não perdem o *glamour*, presente na fotografia de moda. Mesmo aquelas fotos que parecem espontâneas, não o são. A imagem é previamente pensada para entrar em um enquadramento já pré-definido pelo artista. Imagens impressionantes, humor e ironia são as características surrealistas do trabalho desse fotógrafo. A diferença entre Lachapelle e López reside no fato de que o primeiro possui um trabalho mais editorial, criando imagens com características mais mercadológicas, como, por exemplo, o uso de modelos e celebridades na composição. Já o segundo, por buscar uma reflexão sobre a condição latino-americana, registra pessoas comuns que encontra em suas viagens. Lachapelle tem um trabalho mais publicitário, López documental.

Além de fotógrafo, Lachapelle usa o seu conhecimento e habilidade artística de composição e cores para dirigir vídeos-clipes de artistas renomados como Elton John, Jennifer López, Christina Aguilera, Blink 182, Britney Spears, entre outros nomes.

(Figura 13 - Jesus, Figura 14 - Courtney Love)



Figura 13

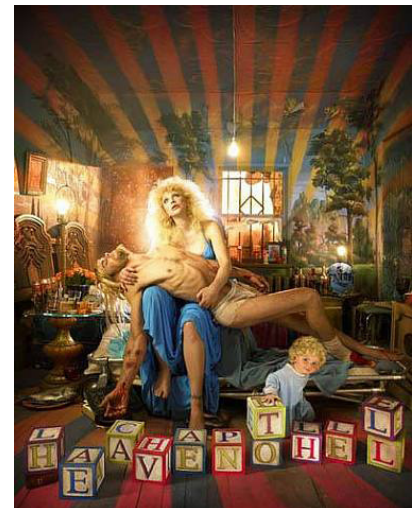


Figura 14

#### 2.4.1.3 Jerry N. Ueslmann

Nasceu em Detroit, no ano de 1934. Começou fotografando casamentos até que passou para a carreira acadêmica no ano de 1960, lecionando fotografia na Universidade da Flórida. Para a realização de seus projetos pessoais contou com o apoio financeiro de sociedades como

a *Guggenheim*, que presta auxílio financeiro para pesquisadores das diversas áreas e para criações artísticas, e a *National Endowment for the Art*, agência estabelecida pelo congresso norte-americano em 1965 com o propósito de prestar auxílio financeiro para a arte.

Com subsídios e conteúdo teórico, Ueslmann construiu seu trabalho e conseguiu uma exibição de seu trabalho no Museu de Arte Moderna de Nova Iorque e, a partir daí, tornou-se reconhecido como fotógrafo-artista.

Quanto à criação de suas fotos, o fotógrafo consegue realizar imagens surreais e de grande poder de convencimento graças à sua apurada técnica de revelação usando mais de um negativo.

(Figura 15- House Tree Hill, Figura 16- The Man in the Study)



Figura 15



Figura 16

#### 2.4.1.4 Gregory Crewdson

Assim como Ueslmann, Crewdson também é professor universitário e utiliza grandes produções para construir uma pequena narrativa. Usa câmeras de grande formato para capturar o maior número de detalhes possíveis. Seus cenários parecem vir de um filme norte-americano

e apresenta a decadência do estilo de vida dos subúrbios das cidades e do humano que os habita.

Apesar de não ser considerado um artista do Surrealismo Pop, Crewdson apresenta muitas características estética desse movimento em suas fotografias. Suas fotos são avaliadas entre 80 a 100 mil dólares. (Schietti, 2010)



Figura 16



Figura 18

## 2.4.2 - Pintores do Surrealismo Pop

### 2.4.2.1 Mark Ryden

Um dos grandes entre os Surrealistas Pop, Ryden faz ilustrações impressionantes explorando a temática da inocência. Na maioria de suas pinturas crianças são inseridas em um universo de pleno de símbolos católicos, budistas e da cultura *Kitsch*. Outros signos recorrentes em sua obra são a imagem de Abraham Lincoln (ex-presidente dos EUA) e de carne. (Referência)

Na expressão das crianças presentes em suas fotos não transparece nenhuma emoção. Lembram os personagens de Marcos López, parecendo já não mais ter inocência. Um dos poucos exemplos de expressão facial é demonstrado na pintura “*The Meat Magi*”, cujo personagem infantil aparece sorrindo e correndo em direção a um carro de carne (um carro de sorvete, mas com imagem de carne ie dirigido por uma caveira). (Figura 29)





Figura 19



Figura 20



Figura 21

#### 2.4.2.2Owen Smith

Seus quadros parecem cenas de algum filme ou de uma história em quadrinhos. A ambientação e os traços se assemelham à década de 50. (Figura 22 e 23)



Figura 22



Figura 23

### 2.4.2.3 Todd Schorr

Esse artista declara que suas principais inspirações são os desenhos animados da Disney e do Popeye e de artistas como Magritte, Dali, entre outros clássicos. Como já é de se esperar devido as suas referências estéticas, os traços de Schorr se aproximam da proposta dos cartuns, mas levam os personagens a ambientes violentos e a terem atitudes incompatíveis com um cartum infantil. (Figura 24 e 25)



Figura 24



Figura 25

### 2.4.3 - Artistas Clássicos

#### 2.4.3.1 Marcel Duchamp

Duchamp é compreendido, dentro do movimento do Surrealismo Pop, como o precursor do sarcasmo e humor das obras de arte desse movimento. Seu conceito de *Ready-Made* influenciou grandemente o Surrealismo Pop e, de acordo com alguns críticos modernos, serviu como protesto para acabar com o sagrado das obras de arte. Suas esculturas visavam desconstruir o significado de um objeto cotidiano para nele atribuir um novo sentido. Esse conceito de ressignificação, reinterpretação e reutilização da realidade foi fundamental para os movimentos artísticos posteriores. (Figura 26 e 27)



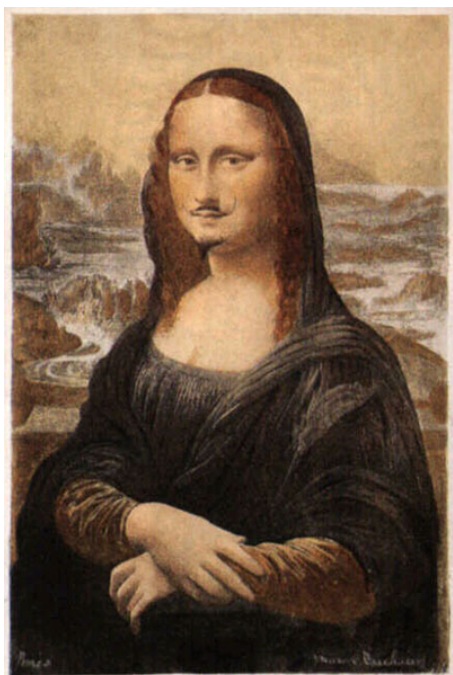


Figura 26



Figura 27

#### 2.4.3.2 Salvador Dali

É considerado o maior expoente do movimento Surrealista. Suas imagens buscam representar o inconsciente, situações impossíveis por meio de seus traços realistas que respeitam, por exemplo, noções clássicas de luz, sombra e perspectiva.

Seu maior referencial para as criações reside nos textos e idéias do psicanalista Freud. Ambos se conheceram no ano de 1938, ocasião em que Dali mostrou o seu quadro “Metamorfose de Narciso” (Figura 28), denotando que o pintor se considerava “um de seus melhores discípulos” (NERET, 2002, p. 51).

Vale enfatizar uma de suas obras, a “Poesia da America”(Figura 29), o qual tem-se a primeira aparição de uma garrafa de Coca-Cola em pinturas. Um elemento da cultura pop que somente seria explorado vinte anos depois com a criação da Pop Arte e o surgimento de Warhol (NERET, 2002, p. 55).

As cores de seu trabalho são fortes e saturadas, beneficiando a criação de um ambiente onírico, proposta que também está presente em artistas mais recentes como Lachapelle e López.



Figura 28



Figura 29

## Metodologia

### 3.1 - Construção do Conceito

A partir das pesquisas iniciais especialmente da compreensão de Gombrich (1993) acerca da importância da motivação pessoal na construção de uma obra de arte foi elaborado um conceito a partir de uma investigação pessoal acerca da vivência do autor na cidade. Para tentar encontrar essa motivação elaborou-se um texto com o objetivo compreender qual o sentimento existente na relação Autor-Cidade. Por meio da análise dessas primeiras reflexões ficou clara percepção de Brasília como duas cidades distintas, que falam de diferentes “idiomas”, que trazem diferentes mensagens por vezes, paradoxais, e que revelam aspectos sensíveis multidimensionais e polifônicos da relação das pessoas com esse espaço. Diz esse primeiro texto:

A Brasília que eu moro é feita de concreto, é cinza e abandonada. Uma cidade para poucas pessoas viverem, ela é bem seletiva. É uma cidade que não gosta de mim e eu não gosto dela. É decadente.

Dentro dessa cidade onde eu vivo também existe a “Brasília dos Monumentos”, praticamente uma outra cidade. Ela é grande e eu pequeno. A terra que jorra leite e mel. Seus monumentos são belos, intocáveis, distantes, eternos, assim como são os Deuses. São peças de concreto que dão o poder mistificador à cidade, e ela nunca saberá o que é decadência.

São duas faces da mesma criatura, assim como as sereias, sua beleza esconde o monstro que quer nos levar para o fundo do mar, e será lá que veremos o que existe em suas entranhas. Brasília é bela e traiçoeira.

Essas reflexões poéticas iniciais levaram a uma análise dos múltiplos espaços sociais e suas interpretações que coexistem em uma mesma cidade. Brasília foi construída a partir de uma concepção simbólica historicamente determinada. No entanto, aqueles que começaram a habitar esse local também foram moldados pela cidade, e passaram, por sua vez, a moldá-la a reinterpretar sua arquitetura à luz de seu presente e de sua história de vida, de uma forma diferente daquela que a cidade foi inicialmente concebida. Essa dinâmica contínua e dialética de construção social de significados é amplamente estudada por autores como o sociólogo Berger e Luckmann (2009) que demonstram como os sentidos são compartilhados socialmente pelas pessoas, adquirem uma objetividade que, em seguida, é ressignificada por meio de novas interpretações, que por sua vez geram novos significados que serão novamente objetivados e assim por diante.

A partir dessas reflexões iniciais e motivado pela necessidade de conhecimento e autoconhecimento por meio do contato com a cidade, ocorreu o processo de *Brainstorming* com o objetivo de construir um conceito que fosse capaz de ligar essas “duas Brasília” e refletir sobre a sociedade no qual elas se inserem. Assim foi construído o conceito que norteou esse trabalho, e formou-se a ideia de refletir sobre Brasília e seus monumentos como símbolos mais amplos e profundos da realidade brasileira e humana. Essa investigação e elucubração resultou no conceito “**espelhos sociais monumentais**”, cartões postais que refletem uma realidade social eivada por contradições, que espelham as necessidades e angústias dos brasileiros e, em última instância, de todas as pessoas. Com esse conceito, partiu-se para a seleção dos monumentos.

### 3.2 - Seleção dos Monumentos

Na seleção dos monumentos, observaram-se os seguintes critérios:

- ☐ Reconhecimento nacional;
- ☐ Presença de uma forte expressividade simbólica para a cidade e para o país;
- ☐ Representação de alguma função dentro do espaço social da cidade.

- ☐ Plausível de caracterização
- ☐ Presente no cotidiano do brasiliense
- ☐ Faça parte do plano da fundação da cidade
- ☐ De fácil reinterpretação
- ☐ Assim que reinterpretado, que seja de fácil reconhecimento

A partir desses critérios os seguintes monumentos foram escolhidos:

### **3.2.1 - Catedral de Brasília**

A referida obra foi escolhida por se tratar de um espaço social projetado para a expressão da religiosidade da cidade e da nação brasileira. A Catedral foi idealizada pelo arquiteto Oscar Niemeyer e sua fachada representa mãos que se abrem para o céu. Em seu espaço externo, a Catedral também conta com quatro estátuas que representam os quatro evangelistas (Marcos, Mateus, João e Lucas).

Assim como explica o mestre em Arquitetura e Urbanismo, Fábio Muller, uma Catedral, originalmente, deve sempre exalar magnitude e simplicidade, o realismo e modéstia da Igreja Católica. Deve ser encarada como grandiosa e acolhedora, assim oferecendo para a sociedade o cumprimento não somente de sua função religiosa, mas também social, acolhendo aquela comunidade que a ronda (MULLER, 2003, p. 11). E assim, Niemeyer definiu a missão dada da seguinte forma:

O projeto de uma catedral é, sem dúvida, um dos temas mais sedutores que se pode propor a um arquiteto. Seu estudo permite uma ampla liberdade de concepção devido à simplicidade do programa em relação com o ritual sagrado. Não se trata de resolver problemas de espaços restritos aos quais se poderia aplicar qualquer sistema construtivo, mas, ao contrário, de criar os grandes espaços livres que caracterizam uma catedral (NIEMEYER apud CHRIST-JANER; FOLEY, 1959, p. 118).

### **3.2.2 - Congresso Nacional**

Assim como a Catedral, o Congresso foi também projetado por Oscar Niemeyer. É a casa do poder legislativo brasileiro, um símbolo vivo de tudo que se associa a esse poder na nação. Por outro lado, esse monumento está presente diariamente na mídia, principalmente em notícias de cunho político e/ou legislativo. É referenciado pelo senso comum como um lugar sujo por concentrar todos os deputados estaduais e distritais e senadores do país. Trata-se de uma referência nacional e um dos espaços sociais mais importantes da nação.

De acordo com uma matéria especial on line da revista Veja,

“Niemeyer atribuiu ao edifício do Congresso vários significados simbólicos. As duas torres independentes de 28 andares, por exemplo, atestariam a divisão do poder Legislativo entre Senado e Câmara; a ligação entre elas, à meia altura das construções, formando um “H”, representaria a união entre as Casas. A cúpula convexa da Câmara dos Deputados indicaria que a Casa está aberta aos anseios da sociedade – uma vez que os deputados, oficialmente, representam os eleitores, enquanto os senadores, os estados. Por sua vez, a cúpula côncava do Senado, menos, mostraria que ali deve prevalecer a reflexão e o equilíbrio” (Veja)

### **3.2.3 - Estátua da Justiça**

Selecionada por ser a representante da Justiça, e assim como o Congresso Nacional repercute muito na mídia do país. Assim como escreveu Gibson, a justiça é uma das quatro virtudes cardeais (que inclui a Prudência, Fortaleza e Temperança). É representada com uma venda nos olhos, denotando que a visão poderia induzir ao erro, e embainha uma espada, símbolo da distinção entre o Bem e o Mal.

Em seu texto, Francisco Lauande descreve a estátua da seguinte forma:

É um elemento robusto com uma altura aproximada de 3,30 metros. A forma é bastante regular. A escultura foi colocada sobre uma base em concreto, o que imprime elegância e a formalidade que o tema exigia. Mais do que um referencial da praça, o trabalho de Ceschiatti contribui para dar identidade ao STF, ao representar o símbolo principal da justiça. Sua obra é uma clara referência à estátua que representa Quéfren, no Antigo Egito (Laudane, 2010)

A estátua de Quéfren, localizada no Egito, posta-se como sentada, o que explica o fato da estátua do STJ permanecer nessa mesma posição, diferente das outras representações da justiça que sempre estão em pé.

### **3.2.4 - Plano Piloto**

Projeto de Lúcio Costa, o Plano Piloto, local o qual abrigaria uma parte da população brasiliense e a maior parcela do comércio do Distrito Federal, foi desenhado fazendo referência a um avião. Essa forma de representar já se mostra como uma ideia cheia de significações da cidade, e que é sempre reinterpretada pelos moradores, como por exemplo, se é um avião, para onde está indo? Quem é o piloto? Somo todos passageiros? Sua frente está voltada para o Leste, o que pode representar que mesmo a Capital se interiorizando, o destino sempre será o litoral.

O Plano Piloto é o local que abriga a Brasília Monumental e por onde esconde a Brasília Monstruosa.

### **3.3 - Modalidades Fotográficas Selecionadas:**

Para alcançar o resultado desejado, o autor buscou dentre a sua experiência profissional métodos e técnicas de alguns tipos de modalidades fotográficas, sendo elas: a fotografia publicitária, de arte e de moda. Assim cada área contribuiu para a finalização da imagem.

A fotografia publicitária contribuiu com suas características de pré e pós-produção: iluminação, tratamento de imagens, entre outros. Já a fotografia de moda influenciou na escolha do perfil dos modelos e no tipo de direcionamento dos mesmos. Por fim, na foto-arte encontrou-se a liberdade de expressão artística e de interpretação.

Para a adequação da proposta do trabalho com a linguagem do Surrealismo Pop, foi imprescindível o trabalho da pós-produção, responsável por unir os elementos de diversas fotos para a formação do produto final e também no trabalho com as cores, tornando-as mais saturadas do que a imagem crua.

### **3.4 - Da elaboração do Rough e escolha para layout**

Embasado na proposta estética e conceitual do Surrealismo Pop, construiu-se um



conceito específico para cada imagem. Em seguida foram feitos *roughs*, com o objetivo de estudar a melhor forma de representar visualmente esses monumentos, assim como decidir que objetos estariam em cena e os personagens que iriam compor cada foto.

Após a realização de várias alternativas de representação visual dos monumentos, passou-se à fase de seleção dos *roughs* que melhor atenderiam a alguns pré-requisitos básicos, a saber:

- Adequação ao conceito;
- Clareza na representação visual do monumento que permitisse aos leitores sua identificação;
- Possibilidade de execução econômica e geográfica dos mesmos.
- Presença de características do Surrealismo Pop
- Facilidade de execução
- Se está ao agrado do autor

Tendo por base esses critérios, foi escolhido um *rough* para cada monumento que, em seguida, foi elaborado graficamente por meio de um “layout”.

### 3.5 - Pré-produção

Assim que se o layout foi finalizado, chega-se a fase de Pré-produção, responsável por fazer o levantamento de tudo que seria necessário para a realização da foto.

Após conhecer os componentes da foto, a pré-produção foi baseada em buscar tudo aquilo que seria necessário para executar as fotos. Para selecionar os modelos, foram contactadas agências de modelos para buscar o perfil mais adequado para o personagem retratado. Em alguns casos, foi necessário recrutar modelos cujos perfis fugiam do padrão estético de modelo de passarela, sendo realizado um levantamento em redes de contatos daquele que mais se aproximaria do que o *layout* pedia. Os objetos, assim como figurino, tiveram que ser pesquisados em acervos pessoais, locais específicos e/ou lojas. Já para as locações, foram

realizadas pesquisas que mostravam possíveis áreas que passariam a ser o pano de fundo da cena. Cada local recebeu uma visita e foram fotografados para que fossem feitas as devidas comparações daquilo que mais se aproximava do *layout*.

Com a pré-produção de cada foto realizada, foi marcado um dia junto aos modelos e estúdios alugados para que o clique fosse realizado.

É importante ressaltar que as fotos dos modelos foram realizadas em estúdios fotográficos diversos, porém todos foram fotografados em fundo branco.

### 3.6 - Pós-Produção

Para assumir bem a estética do Surrealismo Pop, a pós-produção configurou-se como uma etapa fundamental, correspondendo à maior parte do presente trabalho. Desde a concepção do mesmo, tinha-se uma percepção de que essa etapa é a que mostraria o Surrealismo Pop das fotos. Os fotógrafos de maior referência desse projeto (Marcos López e Lachapelle) obtêm os resultados surrealistas de seus cliques a partir de um trabalho até cinematográfico de sua produção. Para a realidade orçamentária desse projeto, o mais adequado foi investir na pós-produção.

Para a concepção de alguns cenários, foram utilizadas fotos do banco de imagens do autor, como, por exemplo, a moldura do quadro presente na foto do Congresso.

Os programas utilizados para essa etapa foram:

- *Adobe Lightroom*: Programa específico para os fotógrafos digitais. Foi o responsável pela organização de todas as fotos geradas por esse trabalho. Além dessa função, esse programa é capaz de realizar pequenas intervenções nas imagens, como tratamento de luz e sombra, contraste, cor, entre outros.
- *Adobe Photoshop*: O mais conhecido programa da *Adobe*, a empresa detentora dos direitos e licenças. De grande utilidade não só para fotógrafos, mas também para designers, web-designers, publicitários e qualquer outra profissão de criação gráfica e/ou *online*. Uma ferramenta de grande renome no quesito intervenção em fotografias,



sendo responsável pela finalização das fotos.

Com a finalização do tratamento, os arquivos foram levado até o Cinefoto JM para a impressão em papel Fosco.

#### **4 - Desenvolvimento das fotos:**

##### **4.1 - Catedral de Brasília:**

Entre os monumentos retratados, o que apresentou maior dificuldade para adequar à linguagem desse trabalho foi a Catedral de Brasília. De acordo com Muller (2003, p. 11) uma Catedral deveria exalar magnitude e simplicidade, realismo e a modéstia da Igreja Católica. Assim, esse foi um dos pontos que definiram uma linha para a produção dos *roughs*.

Para denotar realeza, uma personagem de Tim Burton foi destacada por suas características: a Rainha Vermelha do filme “Alice no País das Maravilhas”. A escolha recaiu nessa personagem por se tratar de uma rainha que exacerbava o uso de sua autoridade, sempre mandando executar aqueles que iam de encontro a suas ideias.

Já o lado modesto da representação ficaria sob a responsabilidade do ambiente da foto, deveria ser um local religioso, mas que transparecesse a simplicidade pregada pela igreja.

A coroa da rainha é a catedral de Brasília, e sobre sua mesa estarão bonecos que representam os quatro evangelistas, assim como o monumento original.

Do *layout*, levantaram-se os pontos a serem produzidos:

- Produção de locação: o local selecionado foi uma igreja da cidade de Alto Paraíso – GO, por apresentar uma parede desgastada, uma cruz, poltrona e mesa.
- Seleção de modelo: para representar a rainha vermelha, a modelo deveria ter uma aparência que lembrasse a atriz que interpretou a personagem do filme de Tim Burton, Helena Bonham Carter. Quem mais se aproximou foi a psicóloga Caroline Gobatto.

No caso dos objetos, como a coroa da rainha e os bonecos evangelistas, optou-se por usar uma foto original e tentar, na pós-produção, aproximar o máximo possível do que é esperado.

Em decorrência de desencontros de horários entre modelo, fotógrafo e estúdio, um estúdio caseiro foi montado para a realização da foto da personagem, que foi iluminada da seguinte forma:

- Dois *flashes Speedlite 580EX II*, sendo um iluminando a frente da modelo, e o outro iluminando a lateral esquerda da mesma, gerando, assim, uma luz de contraste suave.

A foto da igreja de Alto Paraíso é de propriedade do banco de imagens do autor desse projeto, assim como a da catedral de Brasília.

O trabalho da pós-produção tomou o maior tempo por conta dos problemas não resolvidos na etapa da produção, principalmente a coroa e os bonecos. Primeiramente, recortou-se a modelo do fundo e encaixou-se a mesma sentada na poltrona. Em seguida, a coroa e os bonecos foram alocados nos devidos lugares, como manda o *layout*. Por fim, as sombras foram colocadas e as cores de cada foto ajustadas, finalizando a etapa de pós-produção.

Ao planejar Brasília, Lúcio Costa alocou a Catedral o mais afastado da Praça dos Três Poderes, representando, assim, que o Estado Brasileiro é laico. No entanto, mesmo retirando o catolicismo do poder, ainda o beneficiou por meio de um espaço social em um dos locais mais privilegiados de Brasília: a Esplanada. Assim, ela impera sobre as outras religiões dentro do Distrito Federal.

A personagem da foto é semelhante à Rainha Vermelha no que se refere ao exercício de autoridade. Sua representação, contudo, não recai somente na religião católica. A prática religiosa é intensa na cidade, assim como o ateísmo. A partir da própria filosofia de vida, os indivíduos tentam sempre exercer um tipo de autoridade, impondo suas crenças e convicções, requerendo que o outro acredite em suas razões e as aceitem como verdades absolutas.







#### 4.2 - Congresso Nacional:

Para a representação do Congresso, determinou-se que os personagens da foto representariam os prédios do monumento. Por se tratar de dois prédios, os *roughs* elaborados tendiam para uma dicotomia entre dois mundos diferentes, cujo entendimento seria complementado pelo formato das duas casas: o Senado e a Câmara.

O *rough* escolhido apresentava a melhor forma de expressar a ideia das diferenças entre as duas personagens: aquela que está localizada ao lado direito da representação do Senado assume papel da “pobre” e da esquerda da representação da Câmara, a “rica”. Doravante, será utilizada essa nomenclatura para se referir às personagens da referida foto, cuja definição seguiu o formato das casas, representadas como tigelas. A “rica” estaria relacionada à tigela voltada para cima; já a “pobre” estaria vinculada à tigela voltada para baixo. Vale ressaltar que, como os anexos da Câmara e do Senado são constituídos por prédios iguais, as duas personagens seriam parecidas, praticamente irmãs gêmeas.

Assim definidas as personagens, explorou-se elementos que auxiliassem a diferenciá-las. Entre as listadas nos *rough*, os escolhidos foram:

- Roupas: conforme detalhado a seguir;
- Maquiagem: “rica” terá uma boa aplicação, “pobre” desmanchada;
- Cabelos: cabelo preso para “rica”, solto e embaraçado para “pobre”;
- *Champagne* e Frango assado no lado direito da foto, onde está localizada a personagem “rica”.

Foram aventados os seguintes fundos para a foto: paisagem de cerrado, Esplanada dos Ministérios, céu totalmente azul, entre outros. A opção escolhida recaiu na utilização de um papel de parede, comum em algumas casas. Essa decisão foi tomada com base em uma imagem feita por Marcos López chamada *Jazmim* (Figura 30), sendo um elemento *kitsch* e, portanto, inserido no



Figura 30

contexto do Surrealismo Pop.

No canto superior esquerdo foi inserido um quadro de um homem segurando uma máscara do Lula. O local foi escolhido para que ficasse em harmonia com os outros elementos. O homem mascarado veste-se como um caminhoneiro e possui tatuagem, fazendo alusão a um estilo popular, mas está localizado ao lado da “rica”.

Quanto ao figurino das personagens, por se tratar de acervo da modelo, ela somente precisava levar opções que pudesse trabalhar uma personagem mais elegante e uma com aparência de mendiga. A única exigência feita era que ambas as peças deveriam ser brancas. A opção por essa cor se baseou na definição do Congresso Nacional como imagem de “uma brancura quase surrealista” (SEGRE; BARKI, 2010), motivo pelo qual foram selecionadas modelos de pele branca.

A escolha da máscara de um ex-presidente brasileiro seguiu a tendência de artistas do Surrealismo Pop. Como exemplos, temos Mark Ryden, que usa com frequência a figura do ex-presidente Abraham Lincoln em seus trabalhos,



Figura 31

como em sua pintura *The birth of Venus* (Figura 31) por ser um personagem muito presente dentro da cultura pop norte-americana. Para este trabalho, a imagem do ex-presidente Lula foi selecionada, pois em nossa história recente, ele é símbolo de popularidade.

Após a conclusão do *layout* do *rough* selecionado, partiu-se para a pré-produção, que consistiu em listar as etapas de execução da foto:

- Produção de objetos: essa tarefa foi de total responsabilidade do autor do projeto. A tigela foi adquirida, lixada e pintada. A moldura foi resgatada do banco de imagens de trabalhos anteriores do autor. A mesa é de propriedade do Estúdio Madsen. O frango foi comprado em supermercado no dia da foto. A máscara e a faixa presidencial foram retiradas da foto oficial do presidente, disponível no site do Planalto. O papel de parede foi clicado no estabelecimento Maria Mercado;

- Modelos: A modelo Marcella Tosetto representa as personagens “rica” e “pobre”, sendo disponibilizada pela Win Models. Já o Lula mascarado foi modelado pelo amigo Fabrício Paçoca;
- Figurino: as roupas da modelo foram escolhidas em conjunto com o autor. Já as utilizadas pelo modelo que representou o presidente são de acervo do autor do trabalho;
- As fotos dos personagens foram realizadas em estúdio, sendo a da modelo Marcella executada no Estúdio Madsen e a do modelo Fabrício no Estúdio Califórnia. Em ambas as produções utilizaram-se flashes da *digiflash*, sendo dessa forma distribuídos:
  - Foto Rica/Pobre: um *digiflash* de 800 w, difundido por um *octo hazy* usado como luz principal, iluminando a parte da frente. Um *digiflash* de 800 w com um *hazy* pequeno usado para fazer o contra-luz da modelo, visando atingir uma melhor iluminação do cabelo. Dois *digiflashes* de 200 w, cada um com uma “panela” (acessório responsável pelo direcionamento da luz) para deixar o fundo branco, facilitando o recorte da imagem durante a pós-produção.
  - Foto Lula: Um *digiflash* de 800 w, difundido com um *octo hazy* como luz principal. Um “rebatedor branco” (superfície branca e lisa que reflete a luz) ao lado oposto do *hazy*, diminuindo o contraste da foto.
  - O frango foi iluminado com um *hazy* pequeno em fundo branco.

O trabalho da pós-produção consistiu em várias etapas:

- Foto “rica” e “pobre”: A foto da “rica” deveria remeter ao luxo, ideia transmitida pela pose e olhar da modelo. Já a imagem da “pobre” transmite a ideia de prostração, humildade e desespero. Para o tratamento e junção das personagens, retirou-se o fundo branco, tratou-se a pele, contraste e cor de cada foto selecionada. Em seguida, concatenaram-se as fotos para formar a imagem do Congresso, obedecendo a ordem da estrutura arquitetônica – Câmara à direita e Senado à esquerda. Posteriormente, o frango foi recortado, aumentado (para exacerbar a noção de fartura) e encaixado dentro

da tigela da “rica”.

- Foto do fundo: encaixe de várias fotos do papel de parede para a formação do fundo. Pinceladas de *photoshop* no mesmo para que o fundo parecesse com uma pequena infiltração, assim como foi na imagem *Jazmim*, de Marcos López.
- Foto do quadro do Lula: Inicialmente, a foto do quadro com a máscara do Lula não previa o gesto da imagem final apresenta, pose sugerida pelo modelo durante os cliques, sendo bem aceito e considerado por ressaltar o sarcasmo do personagem. Encaixou-se a foto dentro da moldura.
- Foto final: com esses três arquivos já tratados, a junção das fotos consistiu em diagramar as imagens seguindo o layout estabelecido. Em seguida, foram criadas sombras visando atingir a ideia de realismo. Por fim, realizou-se o ajuste de cores para que a ambientação estivesse coerente.

Retomando o conceito do projeto, a foto finalizada conseguiu atingir o que foi estipulado. Ela é um espelho social monumental, ou seja, reflete a nossa sociedade no que tange à desigualdade social, mostrando que, enquanto uns possuem muito, outros possuem nada. O quadro com o Lula mascarado refere-se a um homem popular, mas que está localizado no lado da personagem “rica”. O fato de estar mascarado remete à necessidade de ocultar sua real identidade. Dessa forma, esse personagem está satisfeito, pois ainda que não tenha as condições de vida ideais, pode ocupar do lado “mais abastado” da imagem.







### 4.3 - Estátua da Justiça

O produto final desse monumento deveria remeter a um tema que é cotidiano do cidadão brasileiro, e por que não, brasileiro: a injustiça social. Denota qual é o sentimento do popular diante da falta de justiça.

Dos *roughs* feitos, aquele que mais se apresentou consonante com o conceito chave desse trabalho foi o que mostrava dois personagens para a representação da Estátua. São eles:

- A Justiça Cega: Assim como a estátua do Supremo Tribunal de Justiça, ela permanecerá sentada e com os olhos vendados. A diferença estará nos trajes utilizados, na bolsa pousada no colo, lugar da espada, e em sua expressão facial.
- O Porco: O agente da injustiça. Ele trajará um terno e uma máscara de porco. Em sua mão estará uma balança, outro símbolo da justiça. Usando o dedo indicador, de uma forma bem delicada, o Porco pende a balança para um lado.
- Em primeiro plano ficou o Porco, no segundo a Justiça.

Do *layout*, extraiu-se a seguinte lista para a pré-produção:

- Produção de objetos: A máscara de porco foi alugada da loja de fantasias Camarim. O terno é de propriedade do modelo. A balança foi tomada de empréstimo da empresa Maria Mercado (produtora de Brasília) e o figurino da justiça, assim como a bolsa, é de propriedade da modelo.
- Modelos: O *layout* preconizava uma mulher magra, adolescente, de cabelos compridos e escuro para atuar como justiça, e um homem de grande estatura e de porte físico obeso. A modelo Rafaela é proveniente da agência Win Models; o Porco é atuado pelo cinegrafista Victor Mayer.

O fundo da composição escolhido é um beco do Setor Comercial Sul, em Brasília, por aparentar a decadência e o abandono que a foto exigia.

Assim como a imagem do Congresso, as fotos dos personagens foram realizadas em

estúdio, sendo iluminados da seguinte forma:

- Um *digiflash* de 800 w, difundido por um *Octo hazy* de tamanho grande, sendo a luz principal (frente).
- Um *digiflash* de 800 w, difundido por um *hazy* quadrado de tamanho pequeno. Esse equipamento forneceu a contraluz da foto.
- Um *digiflash* de 400 w, acoplado por uma panela, para iluminar o fundo, tornando-o branco para facilitar a pós-produção.

A foto de fundo denuncia uma dificuldade de cunho social. O beco do Setor Comercial Sul é um local conhecido por ser frequentado por desabrigados e usuários de drogas diuturnamente, dificultando a realização de uma foto aceitável para a composição final. A solução encontrada foi solicitar uma imagem já existente do local, de autoria do fotógrafo Felipe Barreira.

Com todas as fotos concluídas, partiu-se para as etapas da pós-produção:

- Fotos dos personagens: ambas foram recortadas do fundo branco. Na foto da justiça, o vermelho da blusa da modelo recebeu uma saturação maior para que ganhasse um tom mais expressivo. Na foto do Porco, o cabelo do modelo foi retirado para que o rosto do personagem ficasse mais fiel.
- Foto do fundo: o contraste foi diminuído para que as áreas escuras pudessem ter melhor visualização. O chão recebeu uma luz amarelada, pois era a única região que não apresentava esse tom; o fundo foi desfocado, visando dar um tom realista para a imagem.
- Foto Final: correspondendo ao layout, cada personagem foi colocado em sua posição já previamente estabelecida. No caso da justiça, sua sombra e reflexo foram criados no chão do fundo para que a imagem não ficasse solta na foto. Em seguida, o tratamento consistiu em adequar a tonalidade de luz de todas as fotos. Por existir um poste no local que emite uma luz amarelada, os personagens receberam esse tom, adequando-os, dessa forma, a um ambiente noturno de baixa iluminação.

A foto transmite a ideia que a justiça é como uma prostituta manipulada por pessoas

engravatadas e sem escrúpulos. A justiça se encontra em um beco sujo e abandonado, veste roupas curtas e possui como “arma” uma pequena bolsa, correspondendo à representação de prostituta para o senso comum. Ela ri de forma histérica, mesmo não enxergando nada do que está acontecendo por estar de olhos vendados.

O Porco representa um “agente da injustiça”, pois, assim como escreveu Gibson (2008), é um animal considerado impuro na cultura Judáica e Islamita. No cristianismo é o símbolo do pecado da carne, principalmente a Gula (o que explica a escolha de um modelo obeso) (GIBSON, 2008, p. 103). Assim, ele move a justiça de uma forma delicada, ao seu bel prazer, sem receios, mas também sem limites, pois ele quer sempre obter mais.

O porco também é retratado no livro “A revolução dos bichos”, de George Orwell, assumindo papel de autoridade máxima: “As criaturas de fora olhavam de um porco para um homem, de um homem para um porco e de um porco para um homem outra vez; mas já se tornara impossível distinguir quem era homem e quem era porco” (ORWELL, 2000, p. 143).

Dessa forma, o Porco acredita que é a própria justiça, pois ele pode ter o controle dela. Em geral, as máscaras são utilizadas para esconder rostos. Nesse caso, porém, ela expõe a face de alguém desprovido de escrúpulos. Já a Justiça é um espelho da sociedade, assim como uma prostituta é paga para ser usada, sendo abandonada em decadência (como o beco representa), mas ainda contente, pois não consegue ver o que realmente acontece. Acredita ser a justiça, mas não sabe que existe um controle sobre os seus atos.





#### 4.4 - Plano Piloto

A forma escolhida para representar o Plano Piloto remete aos desenhos iniciais de Lúcio Costa. Assim, os *roughs* buscavam soluções para que a estética do Surrealismo Pop pudesse se manifestar nesse monumento que abriga a todos os outros, bem como os cidadãos.

Assim, a ideia selecionada foi aquela que apresentou o símbolo máximo do cristianismo – a crucificação. Chegou-se a essa imagem por meio de comparações do croqui de número 2 de Lúcio Costa, que remete à imagem da cruz com o sacrificado. A partir desse momento, as opções de *roughs* buscavam expressar melhor a junção entre crucificação e Plano Piloto.

À esquerda da imagem, foi inserida a imagem de um cavalete com a ilustração referencial do Plano Piloto assinada por Lúcio Costa. No centro, tem-se a crucificação, com o personagem no ponto central colocado na cruz, mas ainda segurando o pincel, usando uma máscara de *Anonymous* e um tênis da marca *All Star*. O fundo escolhido é uma imagem típica do cerrado.

Do *layout*, listaram-se os seguintes itens de produção:

- Objetos de Cena: máscara do *Anonymous*, adquirido na internet; cavalete, de propriedade de colegas do autor e pincel, adquirido em papelaria. O tênis *All Star* é de propriedade do modelo, sendo muito presente na cultura de rua.
- Modelo: para a representação do crucificado, o *layout* pedia um homem magro com algumas tatuagens, perfil esse preenchido pelo publicitário Danny Boy.
- Locação: Centro Olímpico da UnB.

As imagens do modelo e do cavalete foram elaboradas da seguinte forma:

- Um *digiflash* de 800 w, difundido por um *Octo hazy* do tamanho grande, sendo a luz principal (frente).
- A imagem da cruz foi feita na praça do Cruzeiro.

Partindo das fotos descritas, a pós-produção trabalhou da seguinte forma para chegar a uma só imagem:

- Foto do personagem: recorte do fundo e manipulação para a simulação de sangue na mão.
- Foto cavalete: recorte do fundo.
- Foto final: Posicionamento dos elementos que compõem a foto e a geração de sombras quando necessário.

Brasília, por ser o principal cenário político do país, sempre foi palco de manifestações de cunho social. Atualmente, um grupo conhecido como *Anonymous* ganhou espaço dentro dos maiores protestos, não somente no Brasil, mas também no mundo. A origem desse grupo, de acordo com Nassif (2012), é decorrente de um episódio nos EUA, em que a igreja Cientologia entrou com uma ação na justiça contra o *Youtube* para que um vídeo do ator Tom Cruise (no qual o ator fazia apologias sobre as maravilhas da igreja) fosse retirado da rede, no ano de 2008.

O resultado foi favorável à igreja, mas não para a população, que começou a ver os seus direitos de acesso à informação ameaçados. Então, no dia 2 de fevereiro de 2008, centenas de pessoas se reuniram em frente a uma das igrejas Cientológicas para protestar contra a decisão. Diferente de outras manifestações, todos os presentes usavam uma máscara do personagem do filme “V de vingança”, que foi inspirado em um personagem histórico inglês, Guy Fawkes (NASSIF, 2012). Assim, a máscara passava a ser o simbolismo de luta contra as autoridades, passando a estar presente em diversas manifestações mundiais, inclusive em Brasília.

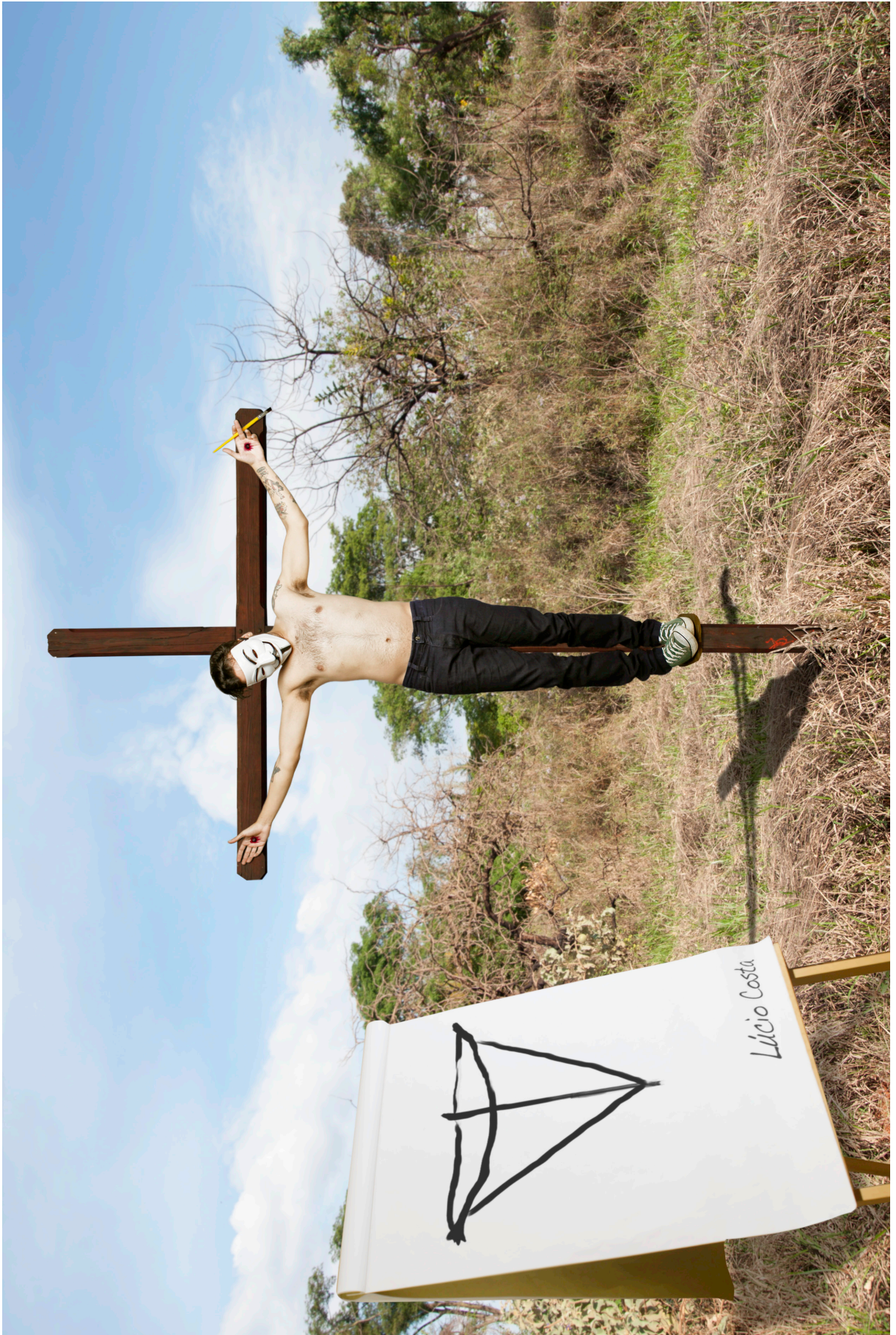
Para entender a história da máscara, Nassif (2012) conta que no ano de 1605, Guy Fawkes, um especialista em explosivos, tramara um atentado contra o Parlamento Inglês. A ação foi desarticulada pela polícia britânica e o autor do possível atentado foi enforcado e esquartejado.

No ano de 1980, Allan Moore, renomado autor britânico de histórias em quadrinhos, cria o romance “V de vingança”, no qual o personagem principal tenta fazer o atentado contra o parlamento, tendo por inspiração o próprio personagem histórico Guy Fawkes. Esse fato é corroborado pela máscara do personagem do filme, concebida a partir das características faciais de Fawkes.

O uso da máscara na foto remete a uma passagem do filme, na qual a personagem que acompanha *V* explica ao delegado sua identidade: “Ele era Edmont Dantes, era meu pai, minha mãe, meu irmão, meu amigo. Ele era eu, era você, era todos nós” (*V de Vingança*, 2006).

O uso da máscara neste trabalho assume outro propósito que simplesmente esconder um rosto: faz alusão a uma representação de todos nós. Dessa forma, todos estão sendo crucificados, bem como todos fizeram o desenho do Plano Piloto. Nessa relação de releitura dos significados dos monumentos e dos espaços sociais, criamos e recriamos Brasília, e a essa criação estaremos crucificados e presos. Assim como fez Jesus à humanidade, nos sacrificamos por ela.

Um Cd é incluído nesse trabalho contendo as fotos em baixa resolução.





## 5 - Conclusão

Assim como em qualquer relação entre espaço-pessoa, a relação Brasília-moradores sempre ficará em um fluxo constante de mudanças de significados, o espaço muda a pessoa e a pessoa muda o espaço e é através dessa relação que apresentamos as nossas interpretações. Com os monumentos o mesmo acontece, o que o presente ensaio demonstra é somente uma dessas interpretações de uma relação pessoal do autor com os locais referidos. Portanto o entendimento das fotos por terceiros pode não ser equivalente ao do autor, mesmo fazendo o uso de símbolos de grande reconhecimento em nossa teia cultural, cada indivíduo possui uma vivência diferente, tanto em sua cultura de imagens, quanto na relação com os locais representados. Mas mesmo recebendo diferentes interpretações, o ensaio consegue extrair do espectador uma reflexão interna de sua própria relação sensível e simbólica com os monumentos, o levando a levantar uma própria análise crítica sobre o tema. Dessa forma busca-se o que o autor quis dizer a partir dos elementos ilustrados nas fotos, concordando ou não com o ponto de vista imagético.

A busca pelas informações e características baseou-se em publicações de revistas especializadas em artistas recentes, como a revista Zuppi (a que apresentou maior contribuição), sites dos artistas entre outros artigos de internet. Dessa forma, o autor deixa uma contribuição para aqueles que queiram se aprofundar mais no estudo do Surrealismo Pop, pois a carência de materiais acadêmicos descritivos de qualquer movimento artístico não legitima a existência de tal linguagem para os estudiosos. Esse campo deve ser aprofundado, pois existe um interesse mercadológico que vai além da arte – a publicidade. A revista *Lürzer's Archive*, uma das maiores de conteúdo de referência de publicidade mundial, apresenta várias peças publicitárias em que identificamos facilmente os elementos que são de propriedade do Surrealismo Pop. Com isso abre-se uma porta para que haja a continuidade da exploração desse tema, a partir da vivência nesse trabalho, possíveis dificuldades podem ser evitadas nos próximos.

Além disso, é válido ressaltar a complexidade do trabalho de criação em fotografia. Não é simples o processo de compor uma imagem fotográfica tendo a estética do Surrealismo Pop como corrente sem uma grande produção, assim como Lachapelle e López o fazem. Na tentativa de buscar o resultado equivalente utilizando massivamente o recurso do tratamento digital,

despendeu-se um tempo excessivo objetivando a mera aproximação ao trabalho dos artistas acima mencionados. Portanto, outra conclusão que esse trabalho apresenta é que, mesmo com a evolução dos recursos de tratamento de imagem, com os quais somos capazes de criar imagens completamente surreais, o trabalho de pré-produção e da produção são imprescindíveis. Quanto menor o trabalho da etapa de pós-produção, mais rápido o fechamento da imagem é obtido. Mas também é possível experimentar a estética fazendo uso dessas ferramentas de tratamento, como foi apresentado nesse trabalho. E com esse intuito de buscar uma aproximação nos resultados entre o trabalho desse projeto com o dos artistas mencionados acima, o autor considera que viveu um grande aprendizado quanto ao tratamento de imagem. Técnicas foram aprendidas e assim os *softwares* estão melhores compreendidos.

Apesar das dificuldades, considera-se que os objetivos do presente trabalho foram alcançados. Com base nas referências dos maiores fotógrafos dentro do Surrealismo Pop, Lachapelle e López, características relacionadas às cores, ironia, contemporaneidade e elementos da cultura pop nacional enquadram esse projeto fotográfico como Surrealista Pop. Trata-se de um ensaio pioneiro no Brasil, onde a referida corrente artística ainda não é explorada.

Entendido o processo, esse projeto servirá de inspiração para outros ensaios do próprio autor dentro dessa estética e da busca por reflexões de ressignificações de outros espaços sociais, tendo como base os conceitos trabalhados ao longo do processo, sempre levando em consideração a experiência adquirida a partir desse trabalho e a superação do medo da criação. Medo esse que muitas vezes obstruiu a geração de novas imagens, medo de colocar no papel fotográfico algo interno pelo simples medo de rejeição. Com tantas referências de artistas que expressam as suas ideias, devemos nos inspirar e fugir de todo e qualquer medo de criar.

*“Às vezes as crianças são homens, mas, às vezes os homens são crianças,  
talvez seja essa a confusão! Tudo que eu sei, é que o mundo ficou muito  
grande de repente e eu, me senti muito pequeno”*

(Anos Incríveis)

## **6 - Agradecimentos:**

Esse projeto não seria possível sem a colaboração de pessoas que tiveram uma participação direta e indireta na conclusão desse produto. Cada um deu a contribuição que podia para que tudo terminasse bem. Primeiramente a minha orientadora, Isabela Lara, por ter tido a paciência e a coragem de não só acreditar, mas também abraçar a ideia do trabalho.

Às empresas de fotografia, que emprestaram seus equipamentos, o conhecimento, a crítica e o estímulo para a realização das fotos. Ao Daniel Madsen (Estúdio Madsen), Diego Bresani, Lucas Malta e Fabrício Paçoca (Estúdio Califórnia), ao Felipe Barreira (Magneto Fotografia), Bruno Spada (Tripé Fotografia) e a Patrícia Araujo (Maria Mercado). Agora eternizados nessas linhas, para sempre no meu coração.

Ao amigo e companheiro que compartilhou as dificuldades da graduação e do projeto final, Victor Mayer, e que os próximos desafios venham.

Aos meus pais, Roberto Nascimento e Célia Regina, que sempre me apoiaram em todas decisões, mesmo as mais difíceis de serem tomadas.

A minha irmã, Anna Carolina Nociti, que mesmo afastada, tentava se fazer próxima.

Mas em especial a essa pessoa, quem esteve do meu lado desde o começo da graduação, acompanhou e me abraçou nos momentos mais difíceis, sempre me oferecia a mão e me ajudava a limpar a poeira quando caía. Minha mulher Caroline Amado Gobatto. Se não fosse por ela nada desse projeto haveria sido concretizado. Suas palavras de força eram os meus estimulantes.

## 7 - Referências

ADAMS, Ansel. *O Negativo*. 3. ed. São Paulo: Editora Senac, 2004.

ANDERSON, Kirsten (Ed.). *Pop Surrealism: the rise of underground art*. San Francisco: Last Gap, 2004.

BENJAMIM, Walter. *Teoria da Cultura de Massa*. 3. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1982.

BERGER, Peter L.; LUCKMANN, Thomas. *A construção social da realidade: tratado de sociologia do conhecimento*. 33. ed. Petrópolis: Vozes, 2011.

BRETON, André. *Manifestos do surrealismo*. Rio de Janeiro: Moraes, 1969.

CARROLL, Lewis. *Alice: edição comentada: aventuras de Alice no país das maravilhas & através do espelho*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2002.

COSTA, Lúcio. *Relatório Lúcio Costa*. Disponível em: <<http://doc.brazilia.jor.br/plano-piloto-Brasilia/relatorio-Lucio-Costa.shtml>>. Acesso em: 17 abril 2012.

CRUZ, Victor Rocha Schietti. *Do irreal ao real*. 2009. 51 f. Monografia (Graduação em Publicidade). Faculdade de Comunicação, Universidade de Brasília, Brasília, 2009.

FRIEDLANDER, Paul. *Rock Roll, uma História Social*. Rio de Janeiro: Editora Record, 2010.

FEIJÓ, Marcelo; FERREIRA, Vitor Matias. *Imagens de Lisboa no espelho da fotografia: reflexos entre a sociologia urbana e a análise de imagens*. Brasília: Sala de Convergência, 2011.

GEERTZ, Clifford. *A interpretação das culturas*. Rio de Janeiro: Livros Técnicos e Científicos, 2008.

GIBSON, Clare. *Sinais e símbolos: origem, história e significado*. Portugal: H. F. Ullmann, 2008.

GOMBRICH, Ernst Hans Josef. *A história da arte*. 15. ed. Rio de Janeiro: Livros Técnicos e Científicos, 1993.

JAMES, Callan. *Seattlest Interview: Kirsten Anderson*, founder and owner of Roq La Rue Gallery. Disponível em: <[http://seattlest.com/2005/11/02/seattlest\\_interview\\_kirsten\\_anderson\\_founder\\_and\\_owner\\_of\\_roq\\_la\\_rue\\_gallery.php](http://seattlest.com/2005/11/02/seattlest_interview_kirsten_anderson_founder_and_owner_of_roq_la_rue_gallery.php)>. Acesso em: 10 maio 2012.

JORDAN, Matt Dukes. *Weirdo Deluxe: the wild world of Pop Surrealism & Lowbrow art*. San Francisco: Chronicle Books, 2005.

LÓPEZ, Marcos. *Pop latino plus*. Buenos Aires: La marca editora, 2007.

LAUANDE, F. A Praça dos Três Poderes. *Arquitextos*, mai. 2010. Disponível em: <<http://www.vitruvius.com.br/revistas/read/arquitextos/10.120/3424>>. Acesso em: 12 julho 2012.

MÜLLER, F. Catedral de Brasília, 1958-70: redução e redenção. *Cadernos de Arquitetura e Urbanismo*, v. 10, n. 11, p. 9-33, dez. 2003.

NADEAU, Maurice. *História do surrealismo*. São Paulo: Perspectiva, 1985.

NASSIF, Luis. O perfil do grupo Anonymous. Disponível em: <<http://www.advivo.com.br/blog/luisnassif/o-perfil-do-grupo-anonymous>>. Acesso em: 12 agosto 2012.

NÉRET, Guilles. *Salvador Dalí*. Lisboa: Taschen.

ORWELL, George. *A revolução dos bichos*. Edição Ridendo Castigat, 2000. Disponível em: <<http://www.jahr.org>>. Acesso em: 17 julho 2012.

SEGRE, R.; BARKI, J. Roberto Segre e José Barki mostram a genealogia do edifício do Congresso Nacional, projeto pensado por Oscar Niemeyer e Lucio Costa. *Revista Arquitetura e Urbanismo*, mar 2010. Disponível em: <<http://www.revistaau.com.br/arquitetura-urbanismo/192>>.

artigo163572-1.asp>. Acesso em: 3 junho 2012.

V de Vingança. Produção de James McTeigue. Warner Home Video, 2006.

VEJA. *Cronologia*: Oscar Niemeyer. Disponível em: <<http://veja.abril.com.br/cronologia/niemeyer/index.swf>>. Acesso em: 14 março 2012.

VICENTE, C. A.; TEIXEIRA, N. C. R. B. Representação de Brasília na Crônica Jornalística de Clarice Lispector. In: CONGRESSO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO NA REGIÃO SUL, 9, 2008, São Paulo. *Anais...* São Paulo, INTERCOM, 2008.

ZUPI. Marcos Lopez. São Paulo, ano 3, ed. 9, p. 20-29, mai./jul. 2008.